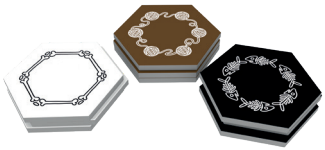
Cat a Comb

Un groupe de chats espiègles essayent de se jouer des tours les uns les autres. Ils sont comme ça lorsqu'aucun humain n'est en vue, pour l'importuner avec des regards avides de caresses ou en jouant avec des objets sur leurs bureaux. Ces petits malins vont soit faire équipe et former ainsi des groupes ou s'imposer comme maitres des lieux. Parfois, une pelote de fil suffit à les distraire, mais on leur pardonne, puisque ce sont des chats !

Matériel

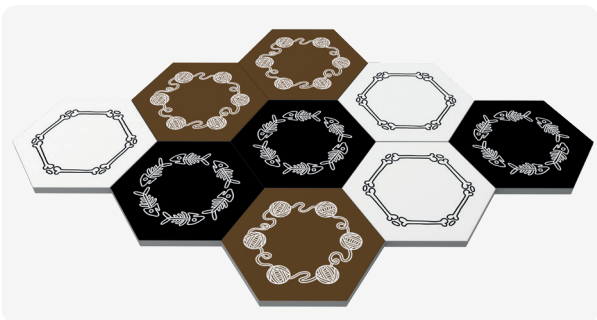


9 tuiles Région
(3 brunes, 3 noires, 3 blanches)

15 cubes Chat
(3 bruns, 6 noirs, 6 blancs)

Mise en place

1. Mélangez les tuiles Région et placez-les aléatoirement face visible de manière à créer la forme indiquée sur l'illustration.



2. Un joueur prend tous les cubes noirs, l'autre, les blancs. Ces cubes Chat formeront la réserve des joueurs et indiqueront leur couleur respective.
3. Le dernier joueur a avoir caressé un chat place les 3 cubes Chat neutres (bruns) sur les tuiles Région, 1 par couleur de tuile.
4. L'autre joueur devient premier joueur et démarre la partie.

Déroulement de la partie

Chacun leur tour, les joueurs vont choisir entre placer de nouveaux Chats ou déplacer des Chats déjà en jeu.

Règles d'or

Les deux règles suivantes doivent toujours être respectées durant la partie :

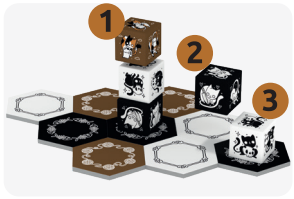
1	2
Il ne peut jamais y avoir plus de 3 Chats empilés à la fin du tour d'un joueur.	2 Chats de la même couleur ne peuvent pas être empilés.

Tour de jeu

Lors de son tour, un joueur doit choisir parmi ces deux actions :

- **Placer un cube Chat**
  Placer un cube de sa réserve sur un cube Chat (adverse ou neutre) directement posé sur une tuile Région, **créant ainsi une pile d'exactement 2 cubes.**

- **Déplacer des cubes Chat**
  Sélectionnez une pile de Chats. Prenez-la et placez le Chat inférieur sur une tuile adjacente à la tuile d'origine. Répétez cette opération en plaçant le nouveau Chat inférieur sur une tuile adjacente à la tuile sur laquelle le premier Chat **vient d'être placé**. Répétez ce processus pour un éventuel troisième Chat. Le joueur peut revenir sur la Région d'origine.



Fin de partie

Un joueur gagne immédiatement si l'une des conditions suivantes est atteinte :

- Un Chat de sa couleur est le cube supérieur de toutes les tuiles Région d'une même couleur (brun, noir ou blanc).

Des Chats noirs dominent toutes les Régions blanches : le joueur noir l'emporte.

- Un Chat de sa couleur est le cube supérieur de 3 piles composées d'exactement 3 cubes.

Des Chats noirs dominent 3 piles de 3 Chats : le joueur noir l'emporte.

Crédits

Auteur : Pierpaolo Paoletti
Illustrations : Behemot
Direction artistique : Cristina Aguirre Bisi
Éditeur : Thundergryph Games
Gestion de projet : Gonzalo Aguirre Bisi
Coordination : Pierpaolo Paoletti
Rédaction du livret : Jonathan Cox
Traduction française : The Rulebook Translator
Création graphique : Daniel Tosco
Maquettes : Erick Tosco
Merci au soutien de : Cristina Bisi, Luis González

Règles numériques

Règles numériques sur thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www. thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games, All rights reserved.